NR. 20

Die Schlümpfe

Österreich S 16 / Schweiz fr 2
Frankreich F 8,50 / Italien L 2000 / Niederlande f 2,60 / Spanien P 175
BASTEI
DM 2,– COMIC

Der große Schlumpf erzählt:

Der Tag, an dem keiner mehr Schlumpfinchen mochte

★

Die Naturschlumpf-Seiten

Das Mäuschen

Der große Traum des Zauberers

Wie der Feinschmeckerschlumpf das Geheimnis des Schlumpfdorfes verriet

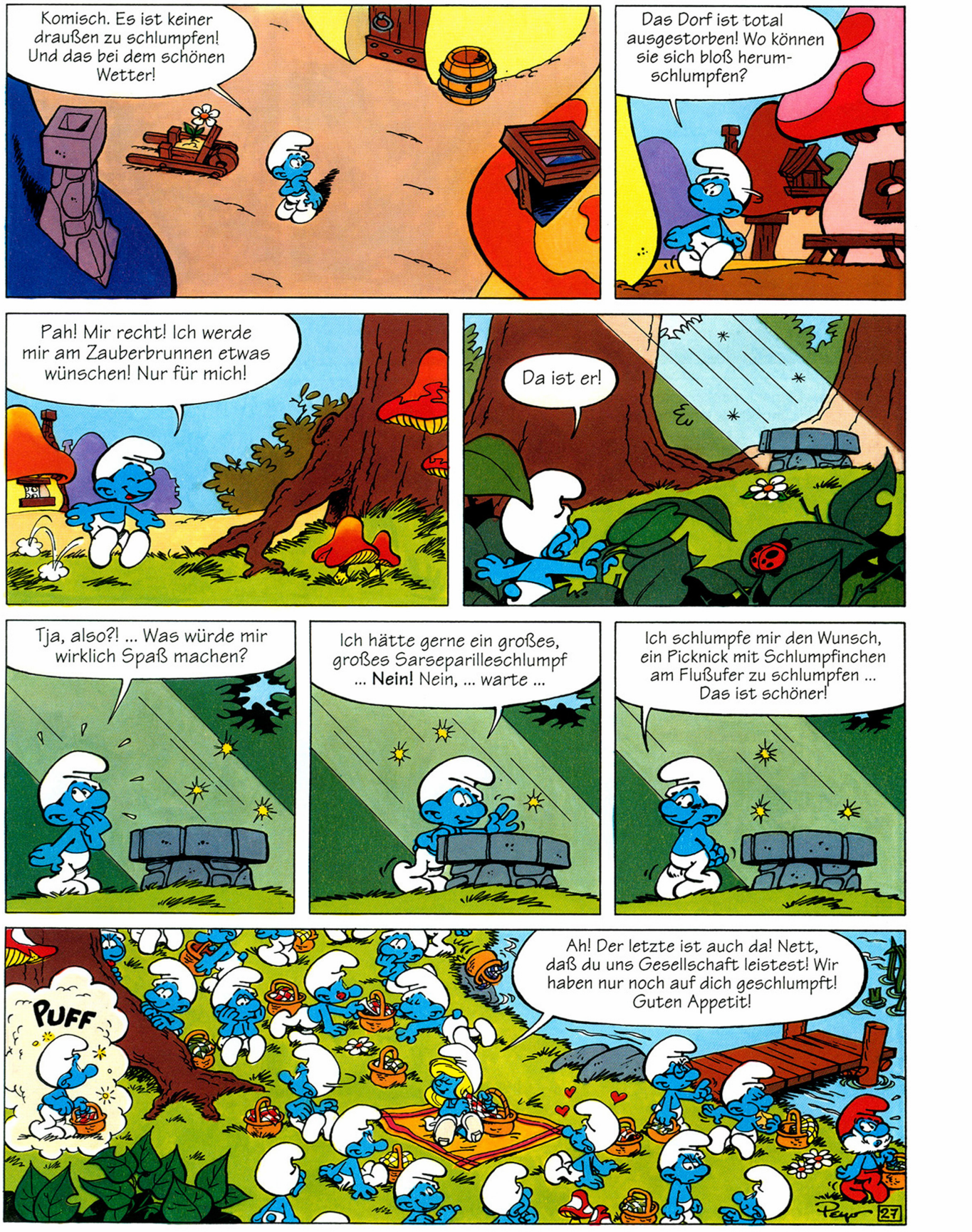
Hallo, lieber Leser!

Wie bitte? Alle Schlümpfe krank? Nein, nein, keine Sorge ... wir wollten uns ja bloß von Schlumpfinchen pflegen lassen. Sie soll nämlich wissen, daß wir sie brauchen, nachdem es einmal ganz anders und sehr schlimm für sie war, wie wir Dir in unserer kleinen Geschichte erzählen ... (und ehrlich gesagt, ist es natürlich herrlich, sich ins Bett gekuschelt von unserem Lieblingsschlumpf beschlumpfen zu lassen!)

Wirklich krank ist dafür diesmal der Feinschmeckerschlumpf. Der bekommt nämlich einen Apfel auf den Schlumpf und verliert sein Gedächtnis. Und in seiner Ahnungslosigkeit schleppt er uns fast Gurgelhals ins Dorf! O Schreck! Komm und hilf uns, das zu verhindern! Wir brauchen Dich.

Viel Schlumpf!

SCHLUMPFEREIEN



DAS VERSCHLUMPFTE GEDÄCHTNIS

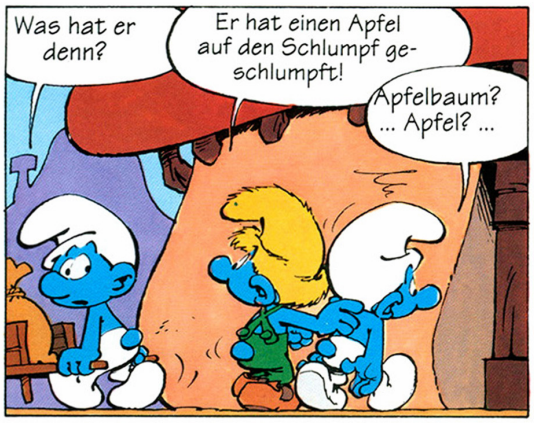
Wo bin ich?
Ähm ... unter dem Apfelbaum!

Aber ... wer sind Sie?
Ich? Ich bin doch der Bauern-Schlumpf!

Hä?
Oje! Bei dir schlumpft's nicht mehr richtig! Schnell! Wir gehen zum Großen Schlumpf!

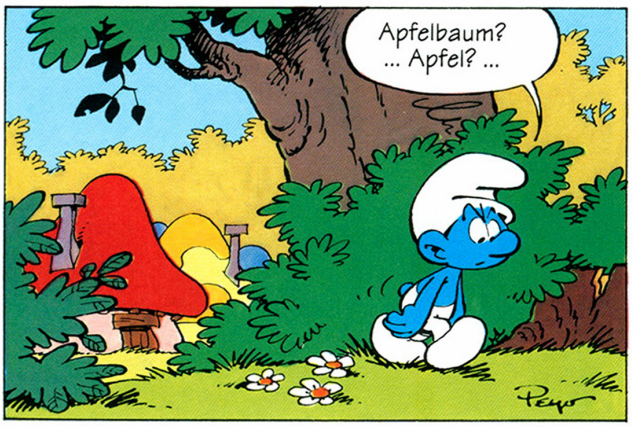
Großer Schlumpf! Der Feinschmecker-Schlumpf hat sein Gedächtnis verloren! Wir waren unter dem Apfelbaum, und er hat einen Apfel auf den Schlumpf geschlumpft! ...
Apfelbaum? ... Apfel? ...

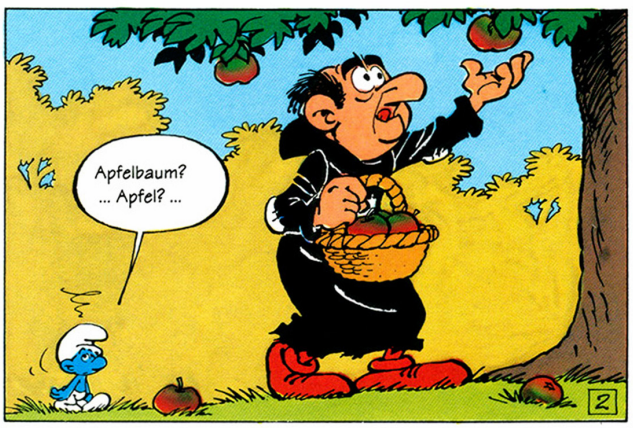
Das ist nichts Schlimmes! Schlumpf ihn ein paar Tage ins Bett, und er schlumpft sich bald wieder!
Gut, Großer Schlumpf!
Apfelbaum? ... Apfel? ...


Was hat er denn?
Er hat einen Apfel auf den Schlumpf geschlumpft!
Apfelbaum? ... Apfel? ...

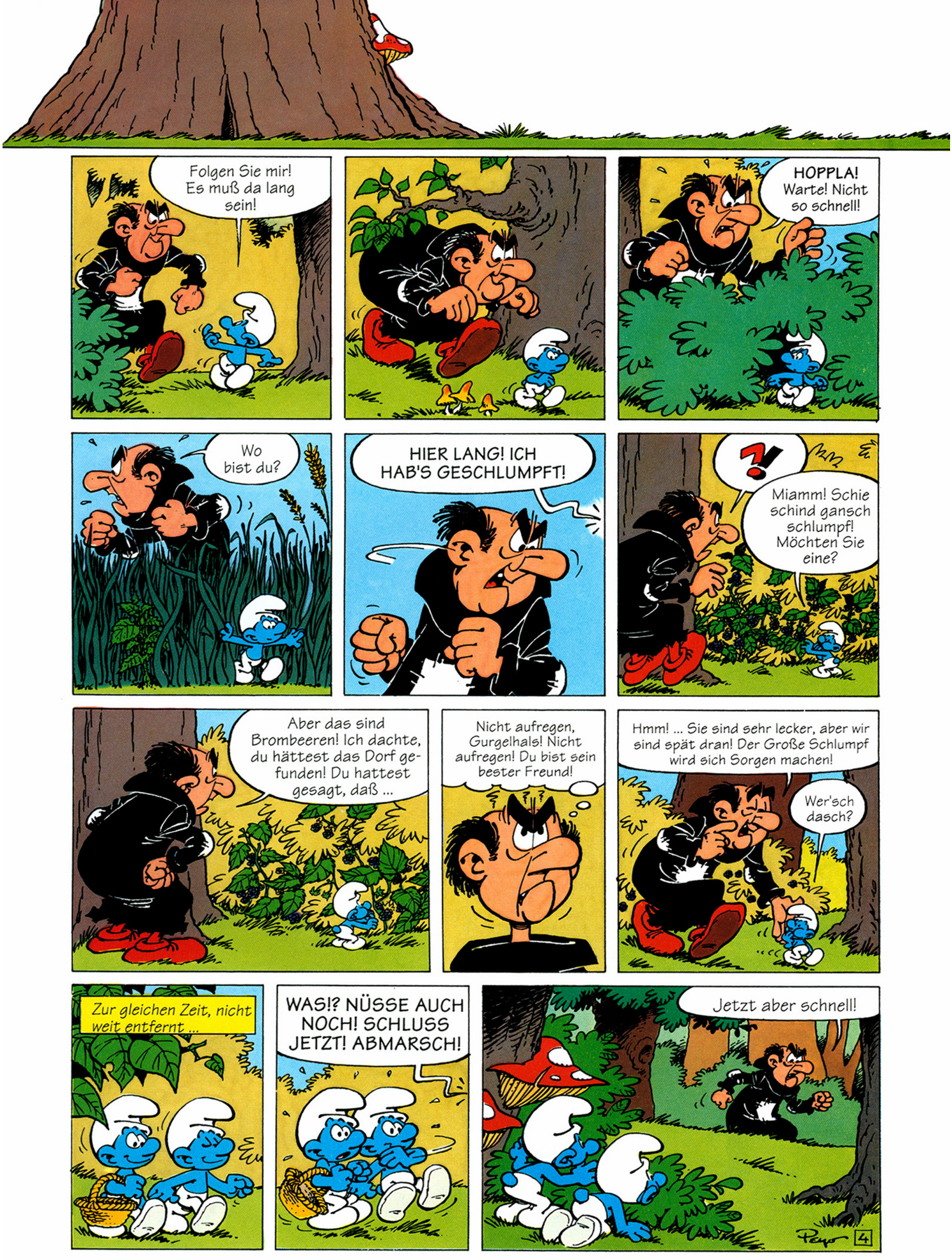
Apfelbaum? ... Apfel? ...

Apfelbaum? ... Apfel? ...

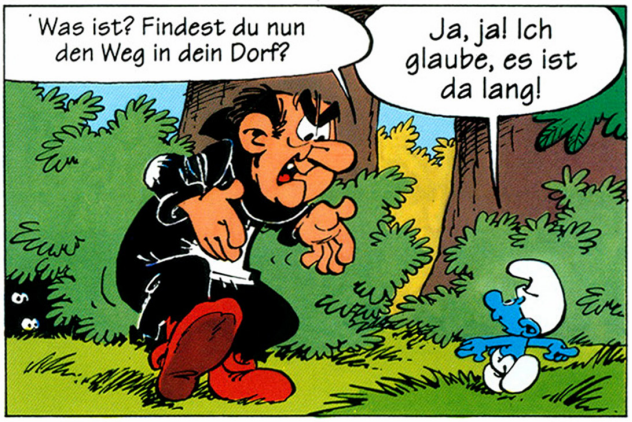

Apfelbaum? ... Apfel? ...


Apfelbaum? ... Apfel? ...
2

Guten Tag, mein Herr! Würden Sie mir diesen Apfel schlumpfen?
?
MEIN HERR!? Wieso MEIN HERR!? Erkennst du mich nicht?
Ähm ... Nein! Wer sind Sie?
Aber ich bin Gurgelhals! GURGELHALS!
Ah? Ich bin Schlumpf!
Aber was ... was ist denn jetzt los? ... Dieser Schlumpf, der mich nicht erkennt ... der keine Angst vor mir hat!? ... Vorsicht! Das riecht nach einer Falle!
Erinnerst du dich wirklich nicht an mich? ... GURGELHALS!
Nein, mein Herr ... Aber mir ist ein Apfel auf den Kopf geschlumpft, und seitdem schlumpfe ich mich an nichts mehr!
Das Gedächtnis! Er hat sein Gedächtnis verloren!
Hehehe! ... Da kommt mir eine Idee! ...
Ach, komm! Erinnere dich! Ich bin Gurgelhals! Der beste Freund vom Großen Schlumpf!
TAP TAP TAP
Ich würde ihm so gerne im Dorf guten Tag sagen, aber ich weiß den Weg dorthin nicht mehr!
Wenn mir doch nur jemand helfen könnte!
Ich helfe Ihnen gerne, aber ich weiß nicht, ob ich den richtigen Weg finde ...
HE! HE! HE!
Peyo
3


Folgen Sie mir! Es muß da lang sein!
HOPPLA! Warte! Nicht so schnell!
Wo bist du?
HIER LANG! ICH HAB'S GESCHLUMPFT!
?
Miamm! Schie schind gansch schlumpf! Möchten Sie eine?
Aber das sind Brombeeren! Ich dachte, du hättest das Dorf gefunden! Du hattest gesagt, daß ...
Nicht aufregen, Gurgelhals! Nicht aufregen! Du bist sein bester Freund!
Hmm! ... Sie sind sehr lecker, aber wir sind spät dran! Der Große Schlumpf wird sich Sorgen machen!
Wer'sch dasch?
Zur gleichen Zeit, nicht weit entfernt ...
WAS!? NÜSSE AUCH NOCH! SCHLUSS JETZT! ABMARSCH!
Jetzt aber schnell!
Peyo
4

Aber ? ... Das ist ja der Feinschmek-ker-Schlumpf!?
SCHT!


Was ist? Findest du nun den Weg in dein Dorf?
Ja, ja! Ich glaube, es ist da lang!

Der Fein-schmecker-Schlumpf Er verrät uns!

Schnell! Wir müssen den Großen Schlumpf schlumpfen!

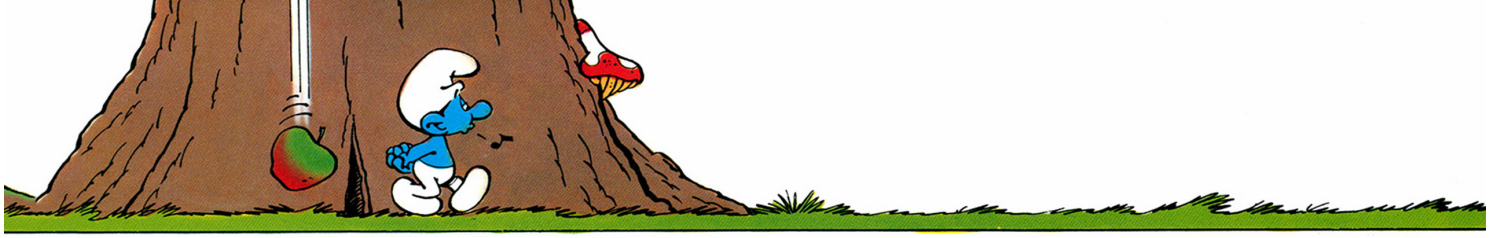
... er ist bei Gurgelhals ... und er schlumpft ihn zu un-serem Dorf!
Der Fein-schmecker-Schlumpf ... Ein Verräter!

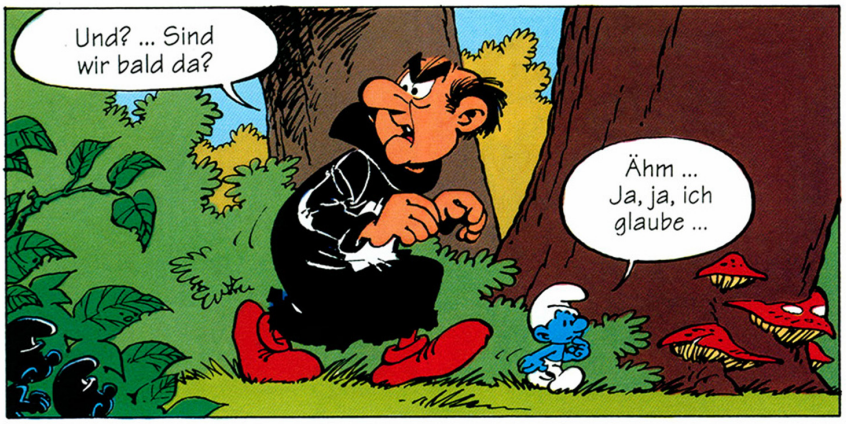
Hmm ... Der Feinschmek-ker-Schlumpf? ... Das kann ich nicht glauben! ... Das ist unmöglich!

NATÜRLICH!
Der Apfel! Das Gedächt-nis! Hoffentlich ist es noch nicht zu spät!

Schnell! Schlumpfwillige mir nach!

Großer Schlumpf! Da sind sie!
5




Und? ... Sind wir bald da?
Ähm ... Ja, ja, ich glaube ...

Da siehst du's, Großer Schlumpf! Wir haben's dir geschlumpft! Er ist ein Verräter!
Aber nein! Aber nein!

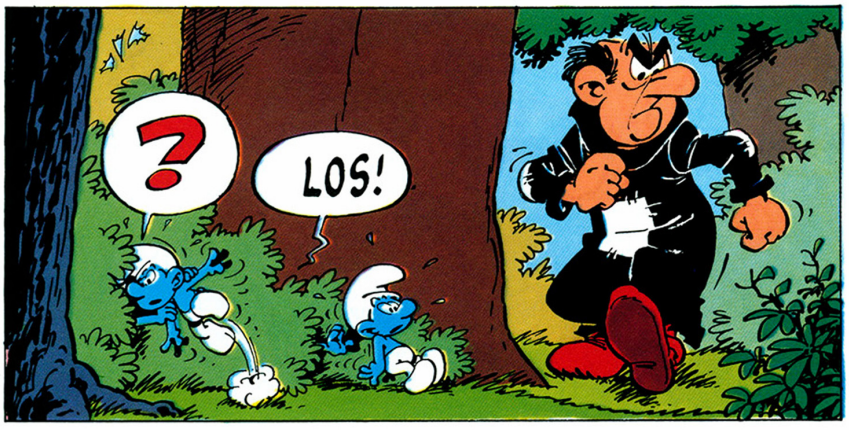
GEDÄCHTNISSCHWUND ODER NICHT; DU WIRST MICH INS DORF BRINGEN! SCHNELL! SONST ...

HOPPLA! IN EINEM ANDEREN TON BITTE! AUCH WENN SIE DER BESTE FREUND VON DIESEM GROSSEN SCHLUMPF SIND, DEN ICH NOCH NICHT MAL KENNE, MÜSSEN SIE NICHT SO SCHLUMPFEN!

Da seht ihr's! Er ist kein Verräter! Er weiß nicht, was er schlumpft!

Ojeojeoje! Katastrophe! Sie werden das Dorf schlumpfen!

Ich habe eine Idee! Du, Überraschungsschlumpf, wirst den Platz vom Feinschmecker-Schlumpf schlumpfen!
ICH?


?
LOS!

'Ähm ... Komm, Gurgelhals, folge mir!
Häh? ... Jetzt duzt der mich?

Öh ... hier lang!
Aber? Wir gehen wieder zurück?...

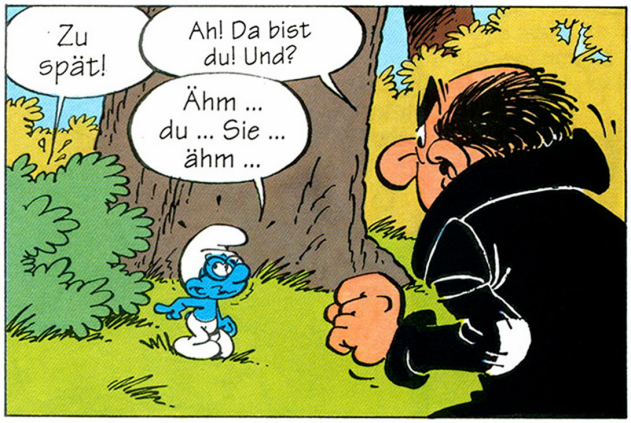
Nein, nein! ... Ich erkenne den Weg wieder!
Warte!

Eh! Wo bist du? Nicht so schnell!
Jetzt bist du dran, Muskel-Schlumpf!
Alles klar!

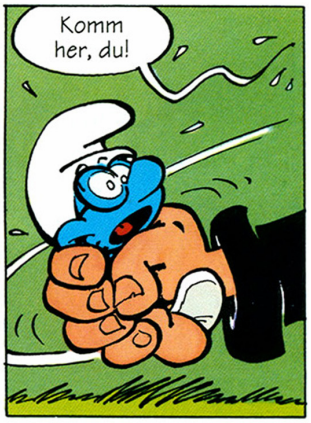
Ich weiß wieder! Hier geht's lang!
?

Er macht sich über mich lustig! Das gibt's doch nicht!
Warte auf mich!

Du bist dran!
NEIN! ER NICHT!


Zu spät!
Ah! Da bist du! Und?
Ähm ... du ... Sie ... ähm ...

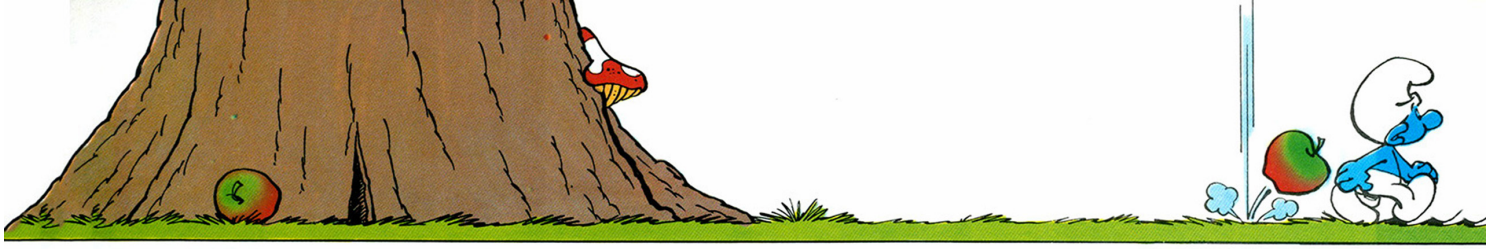
Aber!? ... Er hat auf einmal eine Brille auf? Er duzt mich? Oh! Oh! Jetzt durchschaue ich das Spiel!

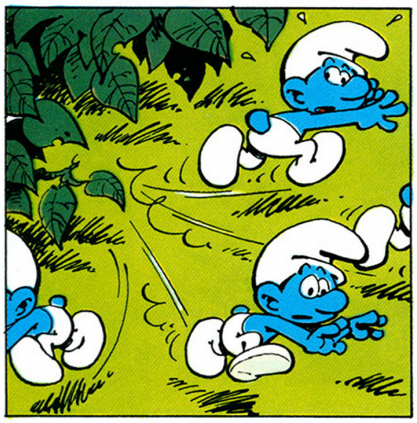

Komm her, du!

Oje! Er hat den Brillenschlumpf geschlumpft!

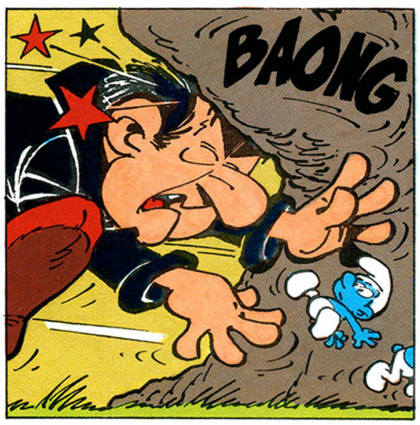
Huhu! Wo bist du! Ich sehe dich nicht mehr!

HA! HA! HA!
7





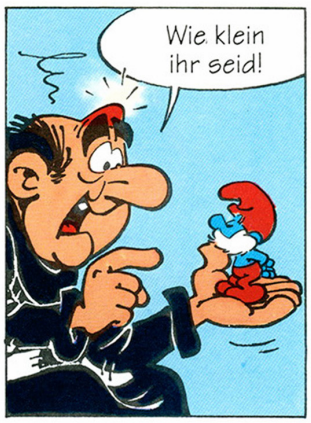
HA! HA! HA!
Diesmal kriege ich euch alle!


BAONG

Wo bin ich?

Aber wer seid ihr?

Aber Gurgelhals! Erkennst du uns nicht mehr? Wir sind deine besten Freunde, die Schlümpfe!

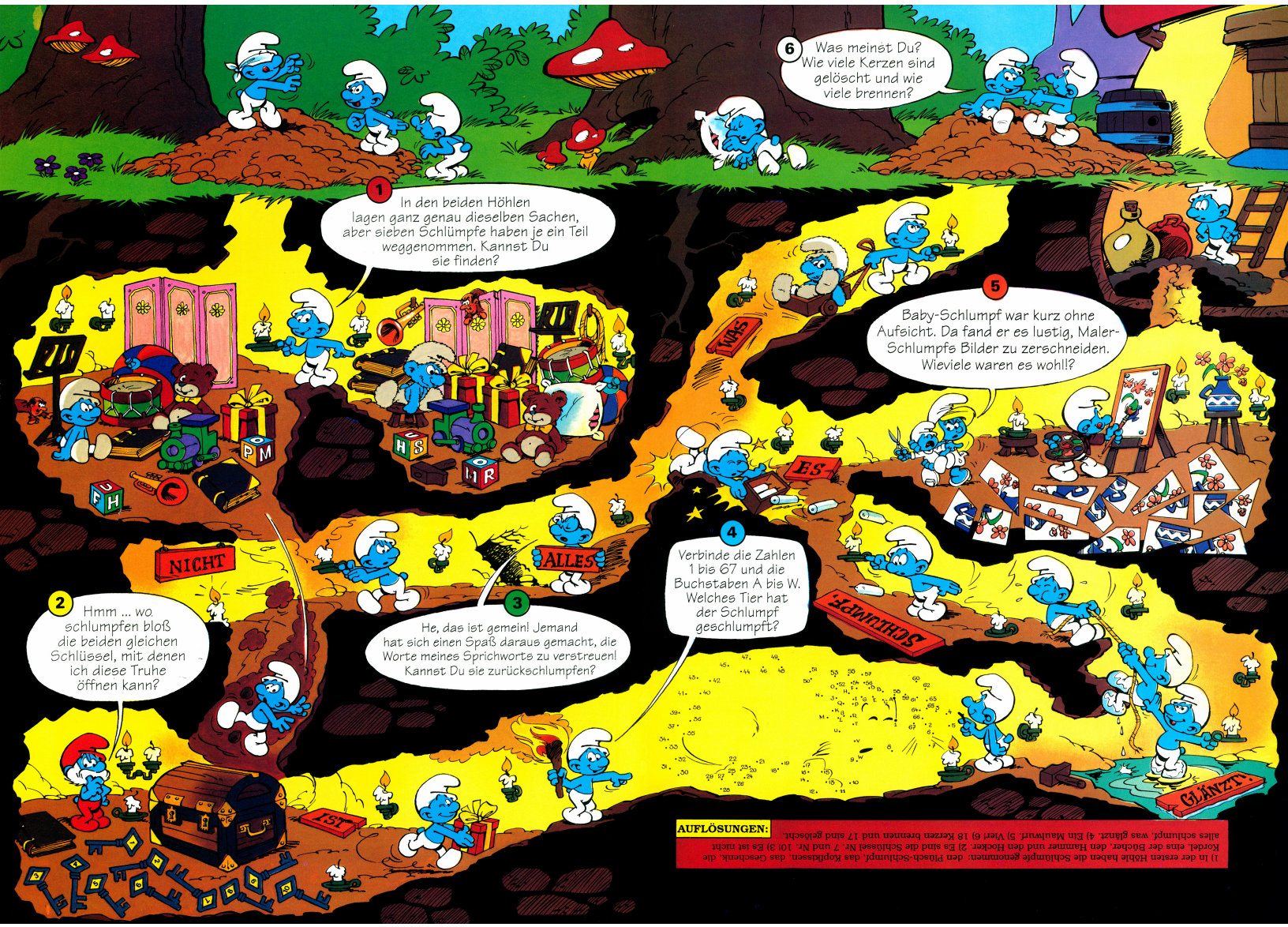

Wie klein ihr seid!

Hast du dich verirrt? Komm, wir bringen dich nach Hause!
Oh! Das ist aber nett!
Er hat sein Gedächtnis verloren wie der Feinschmekker-Schlumpf!

Auf Wiedersehen, meine Freunde! Besucht mich doch mal!
Armer Irrer!

Apfelbaum? ... Apfel? ...
Zwei bis drei Tage Ruhe, und er ist wieder der Alte! Aber diesmal müssen wir besser aufpassen!
Du kannst auf mich zählen, Großer Schlumpf!

Hoffen wir für Gurgelhals, daß er auch in zwei bis drei Tagen wieder der Alte ist. Denn im Moment ...
Hallo! Ich bin Gurgelhals! Und du? Wie heißt denn du, kleine Mieze?
FSCHHHH
ENDE



AUFLÖSUNGEN: 1) In der ersten Höhle haben die Schlümpfe genommen: den Plüsch-Schlumpf, das Kopfkissen, das Geschenk, die Kordel, eins der Bücher, den Hammer und den Hocker. 2) Es sind die Schlüssel Nr. 7 und Nr. 101 3) Es ist nicht alles schlumpf, was glänzt. 4) Ein Maulwurf. 5) Vier 6) 18 Kerzen brennen und 17 sind gelöscht.

Die Maus

Eine einzelne Maus sieht putzig aus, und es macht Spaß, ihr zuzusehen, wie sie an einer Käseecke knabbert und dabei brav auf ihrem Hinterteil sitzt. Aber sie kann schnell zur Landplage werden: Sie vermehrt sich in rasender Geschwindigkeit, knabbert alles an, was sie findet, und manchmal riecht sie nicht besonders gut!

Nächtlicher Besuch

Die Hausmaus ist eher ein Nachttier, das man hinter Zwischenwänden oder unter Brettern laufen hören kann und das sein Nest aus altem Papier baut ... oder aus den Umhüllungen von Elektrokabeln! Übrigens sind Mäuse sehr lernfähig und gewitzt. Oft tricksen sie die Mausefallen aus und klauen den Köder.

Durch ein kleines Loch

Eine Maus von mittlerer Größe kann tolle Sprünge machen. Außerdem ist sie ein guter Kletterer und kann sich durch ein Loch von nur 9 mm durchzwängen, wenn sie drüben das Futter lockt. Sie frißt die verschiedensten Dinge, nicht nur Käse!

Mäusekinder

In einem Haus kann die Mäusemama sechs Mal im Jahr sechs bis acht Junge bekommen. In einem Körnersilo sogar zehn Mal! Bei ihrer Geburt sind die Jungen blind und nackt, aber schon nach sechs Wochen sind sie erwachsen.

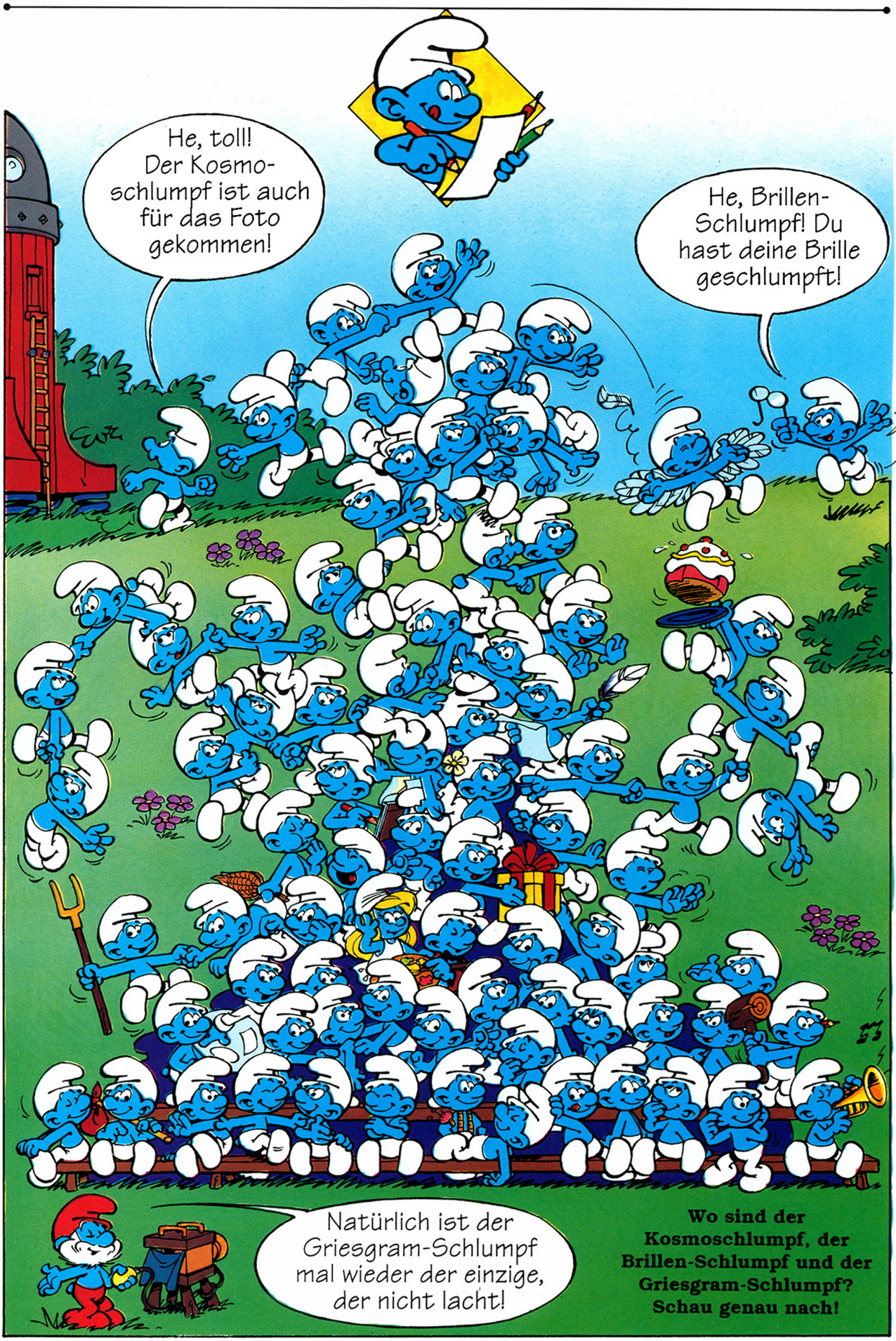
Weiße Mäuse

Eine weiße Maus kann man leicht im Haus halten: Sie ist zufrieden mit einem Metallkäfig und einem Lager aus trockenen Gräsern oder altem Papier, das öfters erneuert werden muß. Man kann sie mit Körnern oder trockenem Brot füttern. Vorsicht bei Zugluft oder Fernseh-Strahlen!

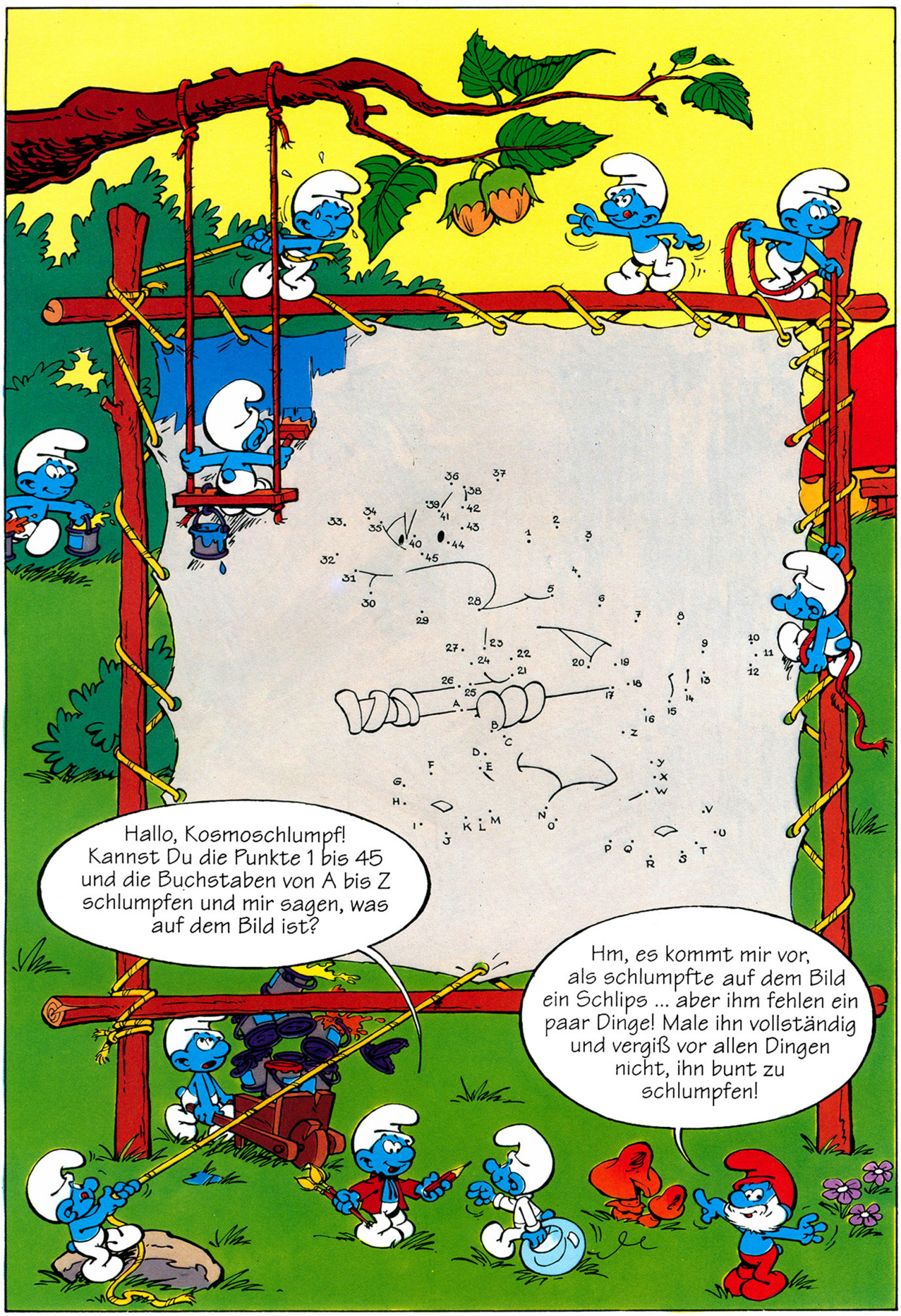
In einem einzigen Jahr kann ein Mäusepaar 48 Jungen das Leben schenken, die selbst im gleichen Jahr wieder Eltern, Großeltern usw. werden! So kommt man auf insgesamt 81.916 Mäuschen! Pro Jahr!

Yvan Delporte •

Jean-Marie Winants



Marie-Pascale Lefebvre



Marie-Pascale Lefebvre

Keiner mag Schlumpfinchen

Es war einmal im Schlumpfdorf ein kleines Schlumpfinchen, das jeder liebte. Jeden Morgen schmückte sie ihr Kleid mit frisch gepflückten Blumen und spazierte durchs Dorf, damit ihr alle Komplimente wegen ihres guten Geschmacks machen konnten. Sie ärgerte sich sogar ein wenig, wenn jemand es mal vergaß.

An diesem Morgen wollte sie besonders schön sein, da sie ein wenig erkältet war und sich nicht richtig in Form fühlte. Sie suchte eine grazile Kette aus gelben Blumen aus, die ihrer Meinung nach ihren blauen Teint besonders vorteilhaft zur Geltung brachte.

Der erste Schlumpf, dem sie begegnete, war der Muskel-Schlumpf. "Guten Morgen, Muskel-Schlumpf, wie schlumpfst du dich heute morgen?" Aber anstatt wie sonst mit einem Lächeln zu antworten, schnupperte der Muskel-Schlumpf ein paar Mal und grunzte: "Mach, daß du wegkommst, Schlumpfinchen, oder ich schlumpfe für nichts mehr!"

Schlumpfinchen machte, daß sie wegkam und dachte bei sich, daß der Muskel-Schlumpf an diesem Morgen schlechte Laune hatte. Genau in diesem Moment kam der Bastel-Schlumpf an ihr vorbei. "Hallo, Bastel-Schlumpf! Wie schlumpft's?" Aber der blaffte nur: "Laß mich in Ruhe, oder ich werde sauer!"

Am schlimmsten war die Begegnung mit dem Brillen-Schlumpf. Er betrachtete sie von oben bis unten, hob den Zeigefinger und sagte nur: "Bitte gehen Sie!"

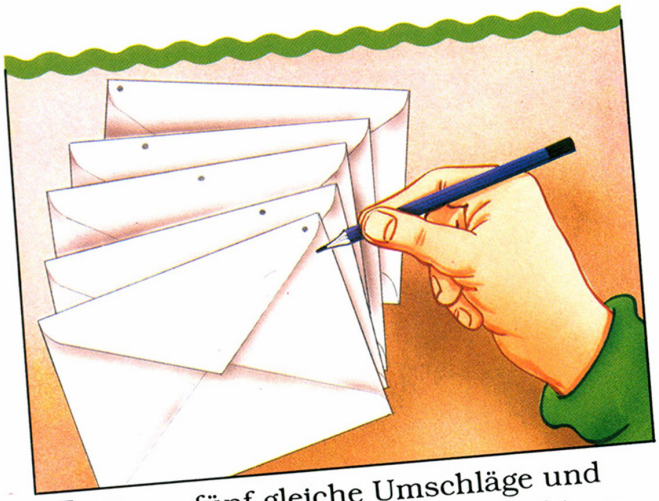
Das arme Schlumpfinchen verstand die Welt nicht mehr. Was hatten bloß alle gegen sie? Der Tolpatsch-Schlumpf lieferte ihr die Erklärung. Als er sie sah, rief er schon von weitem: "Geht es dir gut, Schlumpfinchen? Hast du neue Blumen an deinem Kleid?"

Aber als er näher herangekommen war, verfinsterte sich sein Gesicht und er fügte hinzu: "Senfblumen! Die steigen mir in die Nase und machen mir schlechte Laune!"

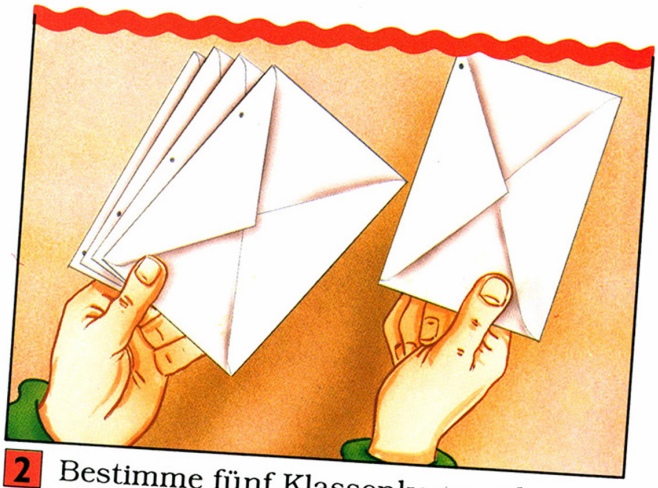
Jetzt begriff Schlumpfinchen, daß sie Blumen an ihrem Kleid trug, die alle Leute irritierten. Sie warf sie weg und ersetzte sie durch eine einzige Butterblume. Und seitdem sind wieder alle verrückt nach ihr.

Du kannst Gedanken lesen

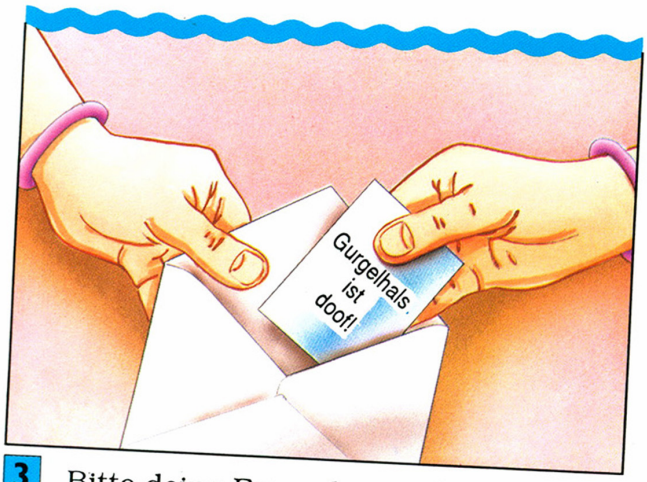
Ein Gedankenleser ist jemand, der über Entfernungen Gedanken der anderen lesen kann. Er kann also erraten, was durch unseren Kopf geht. Bist Du ein Gedankenleser? Jedenfalls glückt es Dir dank der Zauberei, die Gedanken und auch die Geheimnisse Deiner Freunde zu lesen ... wenigstens glauben sie das!



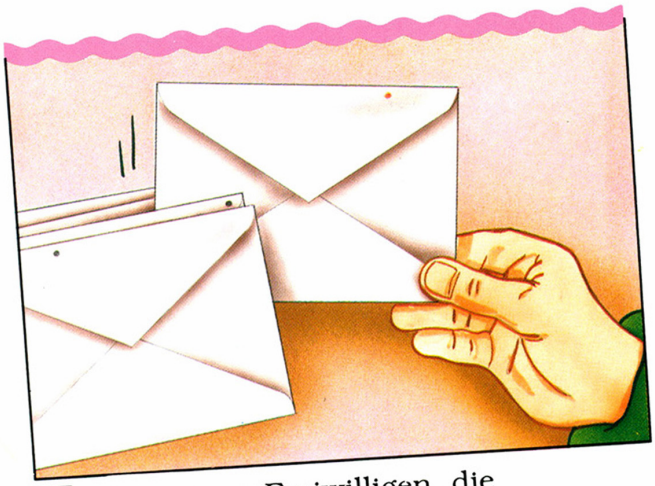
1 Nimm fünf gleiche Umschläge und markiere einen unauffälligen Punkt an fünf verschiedenen Stellen von links nach rechts.



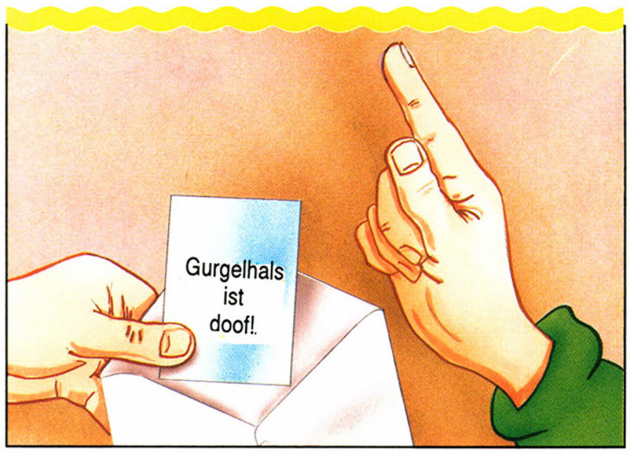
2 Bestimme fünf Klassenkameraden und gib ihnen die fünf Umschläge in derselben Reihenfolge. Du mußt Dir merken, wem Du Umschlag A, Umschlag B, C, D und E gegeben hast.



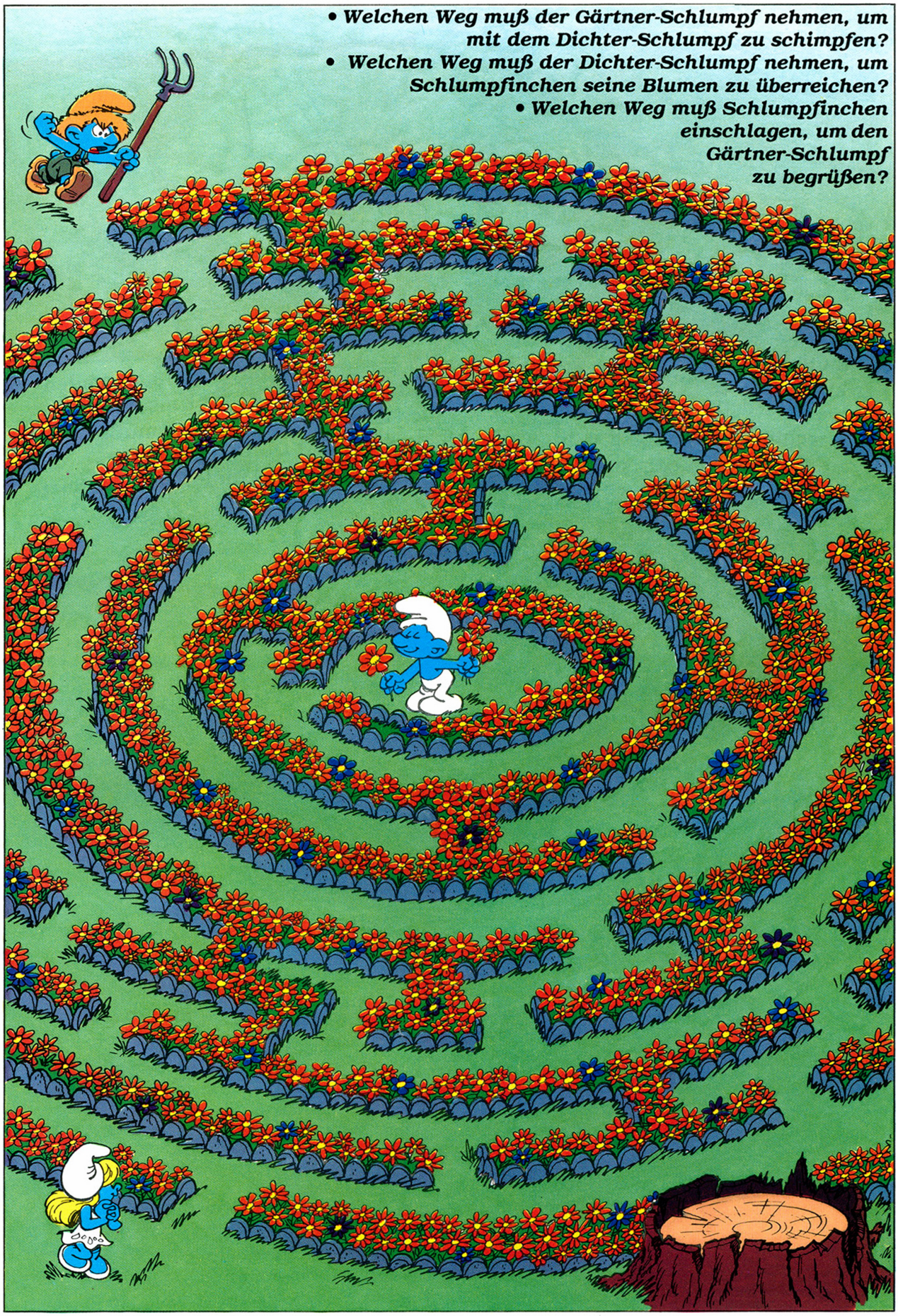
3 Bitte deine Freunde, eine Geheimbotschaft auf einen Zettel zu schreiben (in Druckbuchstaben, damit Du ihre Schrift nicht wiedererkennst). Dann kommt die Botschaft in den Umschlag.



4 Bitte einen Freiwilligen, die Umschläge einzusammeln und einen beliebigen herauszuziehen. Nachdem Du unauffällig festgestellt hast, wo der Punkt ist, öffnest Du den Umschlag und liest laut vor. Nach kurzer Pause nennst Du den Absender der Botschaft!

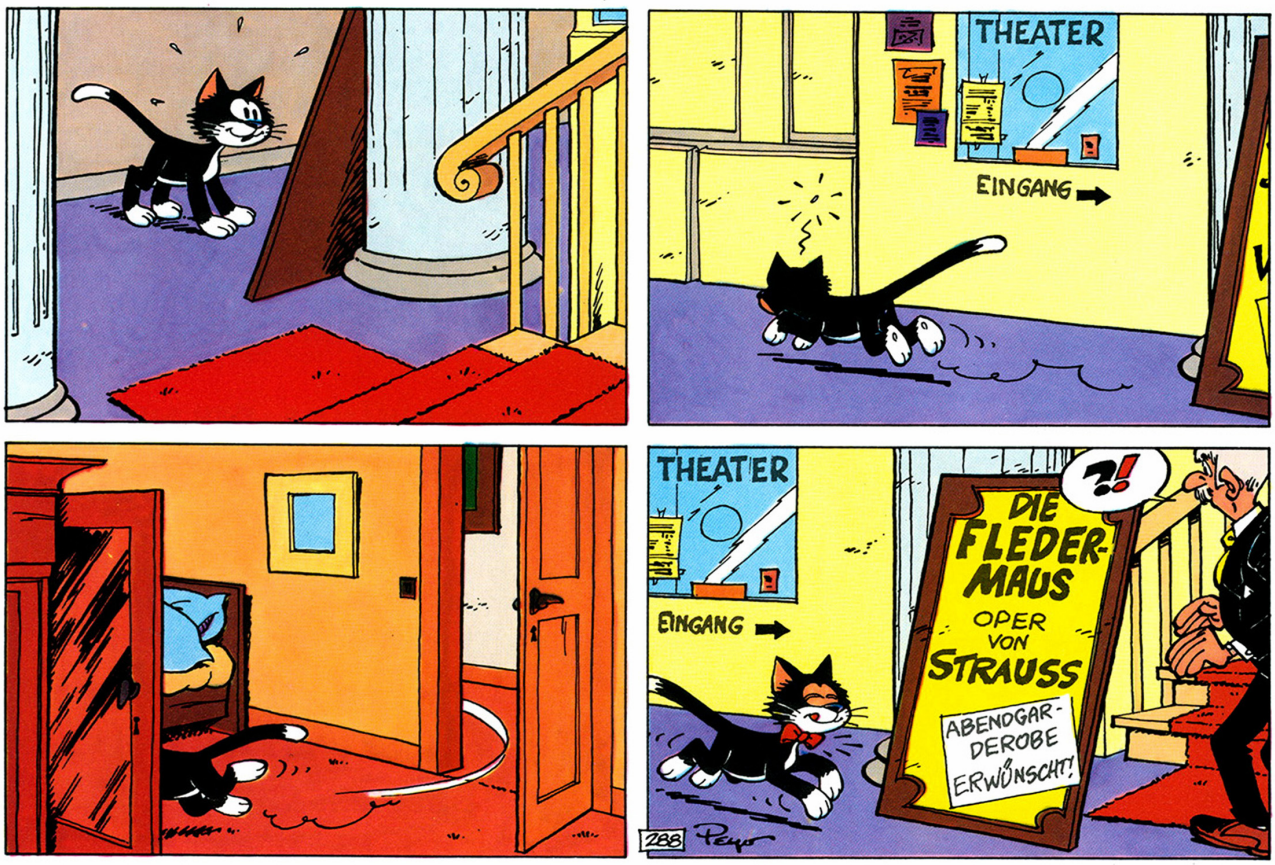


5 Dasselbe machst Du mit den anderen vier Umschlägen: Dank deiner fast unsichtbaren Markierungen kannst Du sofort sagen, wer der Verfasser der geheimen Botschaft war!


• Welchen Weg muß der Gärtner-Schlumpf nehmen, um mit dem Dichter-Schlumpf zu schimpfen?
• Welchen Weg muß der Dichter-Schlumpf nehmen, um Schlumpfinchen seine Blumen zu überreichen?
• Welchen Weg muß Schlumpfinchen einschlagen, um den Gärtner-Schlumpf zu begrüßen?
Schmit

PUSSY

Der Musikfreund



Vorschlumpf

In Deiner nächsten Schlumpfausgabe dreht sich alles ums Malen. Natürlich steht da der Maler-Schlumpf im Mittelpunkt, der sich mit seinem neusten Meisterwerk selbst übertrifft ... vor allem, weil er plötzlich hineinfällt! Ja, richtig geschlumpft! Und leider hat er einen Drachen in das Bild gemalt, der nun hinter ihm her ist! Wie kommt er bloß wieder hinaus aus seinem Bild?

Außerdem berichten wir Dir über ein Schaf, und ein anderes erzählt uns von sich: Der Reporterschlumpf hat wieder ein tolles Interview gemacht!

Spiel, Spaß und Zaubereien findest Du natürlich auch wieder bei uns! Wir freuen uns schon auf Dich!

Bis zum nächsten Schlumpf!

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Kerstin Winter · Texte: M. v. Eisenhardt/A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank Michael Müller (Leitung), Beate Fischer (Verkauf), verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Rolf-Dieter Landrock · Copyright: 1992 by Peyo; Lizenz durch: Cartoon Création S. a. 424 Avenue Brigman – 1180 Bruxelles/Belgien · Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 0 22 46/25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Komm mit ins Land der Abenteuer

In einem geheimnisvollen Land, direkt hinter dem zweiten Stern von rechts, in einem Land voller Fabelwesen, Indianern und Piraten lebt

Peter Pan

DER JUNGE, DER NIEMALS ERWACHSEN WERDEN WILL.

Auf der Suche nach Abenteuern und im Kampf gegen Käpt'n Hook und seine Freibeuter begleiten ihn WENDY, IHRE BRÜDER und die VERLORENEN JUNGEN.

Sonderband

Zur Fernsehserie

Peter Pan™ & die Piraten

Spannende Geschichten mit den Kindern aus dem Niemalsland

Überall, wo es Zeitschriften gibt!